

## **Vom Szenario zum Szenarium: Kontinuität und Mutation von Stoffqualitäten in Buch, Film und Videospiel**

Abstract:

*Die Übersetzbarkeit von grundlegenden Contentmodellen in mehrfache Medienkanäle ist eine entscheidende Voraussetzung für Konvergenzbestrebungen und vertikale Distribution im Medienbereich. Dabei sind inzwischen selbst die widersprüchlichsten Elemente inhaltlicher und technischer Art innerhalb groß angelegter Szenarien miteinander vereinbar geworden. Die Verschmelzung des Disparaten zu übergeordneten Gesamteinheiten auf technologisch-ästhetischer Ebene vernachlässigt jedoch das Auseinanderdriften des intermedial Verschmolzenen auf der Ebene der unterschiedlichen Adressaten.*

*Am Beispiel der aktuellen Spieleproduktion von S.T.A.L.K.E.R. und deren höchst differenzierter Vorgeschichte werden Konstanten und Veränderungen im Laufe verschiedener Medienformatierungen ein und desselben Motivs für unterschiedliche Zielgruppen dargestellt.*

### **Die Medienchronologie des Stalker-Motivs**

Das Stalker-Motiv aus dem russischen Kulturraum stellt ein Beispielthema für einen modernen Mythos dar. Dieses Thema wurde zunächst in literarischer Form als Kurzroman von den Gebrüdern Strugatzki unter dem Titel ‚Picknick am Wegesrand‘ 1972 veröffentlicht. 1979 verfilmte Andrej Tarkowski die utopische Erzählung unter dem Titel ‚Stalker‘, wobei die Strugatzkis an der Drehbucherstellung mitwirkten. Im Frühjahr 2007 erschien dann ein Videospiel von der ukrainischen Firma GSC unter dem Titel ‚S.T.A.L.K.E.R.‘, das explizit auf die Vorläufermotive zurückgreift.

### **Das Buch: Picknick am Wegesrand**

Der Kurzroman stellt die Begebenheiten am Rande einer mysteriösen Zone dar, in der rätselhafte Überbleibsel eines außerirdischen Besuchs über die Landschaft verstreut sind. Weder der Besuch der Außerirdischen noch Sinn und Herkunft der Spuren ihrer Anwesenheit werden im Laufe der Erzählung thematisiert. Dieser Zusammenhang bleibt unerklärlich und dient nur als Voraussetzung für die Schilderung der sozialen Verhältnisse am Rande dieser Zone.

Zunächst wird das Gebiet hermetisch vom Militär abgeriegelt und wissenschaftlich untersucht, ohne dass das Rätsel der Zone und der darin enthaltenen Artefakte logisch erklärt werden kann. Im Laufe der Zeit weicht die Abschirmung durch allgemeine Korruption und individuelle Gelegenheitsinteressen zunehmend auf. Es entwickelt sich eine Schattenwirtschaft in der bewohnten Randzone, die von illegalem Schmuggelhandel verbotener Gütertransfers aus der Zone lebt. Die gesellschaftliche Ordnung wird in ein piratenähnliches Freischärlertum atomisiert, bis hin zu einer goldrauschähnlichen Stimmung, die aus dem Zonenrandgebiet einen florierenden Abenteuer- und Tourismusschauplatz für riskante Expeditionen in die unberechenbare Zone macht.

Dargestellt wird diese Entwicklung am Beispiel des Protagonisten Schuchart, der unter dem Spitznamen Rotfuchs zunächst Teil des wissenschaftlichen Zulieferapparates ist, indem er für die Untersuchungen Proben aus der Zone holt. Durch tragische Umstände verliert er seine

Position im akademischen Betrieb und veräußert sein geographisches Fährtenwissen nun an dubiose Auftraggeber, indem er auf eigene Faust illegal Artefakte aus der Zone schmuggelt. Schucharts gesamte Existenz ist von der Anwesenheit der Zone zutiefst durchdrungen, ohne dass die Umstände selbst von ihm begriffen werden können. Die Zone stellt sein Erwerbsfeld dar, wo er unter Einsatz seines Lebens einzelkämpferisch auf vollkommen unwägbarem und unberechenbarem Terrain seinen Unterhalt zu fristen sucht. Die Zone wirkt sich aber auch auf seine private Umgebung aus, da seine Tochter Veränderungserscheinungen zeigt, die der Ausstrahlung der Zone ohne nähere Erklärung zugeschrieben werden. Außerdem ist Schuchart nicht sehr gebildet, so dass er nicht allen Vorgängen in seiner Umgebung folgen kann und öfters an Verstandesgrenzen stößt. Er entwickelt stattdessen ein ausgeprägt instinktives Verhältnis zur Zonenlandschaft und zur verräterisch-korrupten Gesellschaftsordnung um sie herum. Der tierhafte Spitzname des Pfadfinders wird zu seinem programmatischen Charakterausweis innerhalb einer tierhaft verkommenen, existenzgefährdenden Umwelt:

„Ich bin ein Tier, du siehst doch selbst, Kugel, daß ich ein Tier bin. Ich habe keine Worte, man hat sie mich nicht gelehrt, ich kann auch nicht denken, diese Schweinehunde haben mir keine Gelegenheit dazu gegeben. (S.363)

Die Tierähnlichkeit der Menschen gegenüber dem Unerklärlichen wird auch durch den Titel des Kurzromans thematisiert, der sich auf die theoretische Spekulation eines Wissenschaftlers bezieht und die Gesamtsituation im Bild eines Picknickrätsels zu fassen versucht:

„Ein Picknick. Stellen Sie sich einen Wald vor, einen kleinen Pfad, eine Wiese. Vom Pfad biegt ein Auto zur Wiese ab, ein paar Burschen und junge Mädchen steigen aus, beladen mit Flaschen, Proviant, Kofferradios, Fotoapparaten... Sie zünden ein Lagerfeuer an, bauen Zelte auf, spielen Musik. Am nächsten Morgen dann fahren sie wieder ab. Die Tiere, Vögel und Insekten, die voller Furcht das nächtliche Treiben beobachteten, wagen sich aus ihren Verstecken hervor. Was aber entdecken sie? Auf der Wiese stehen Lachen von Kühlwasser und Benzin, kaputte Zündkerzen, und ausgewechselte Ölfilter liegen herum. Alles mögliche Zeug ist verstreut — durchgebrannte Glühbirnen, ein Zündschlüssel, den jemand verloren hat. Die Autoreifen haben Schlammreste hinterlassen, die von irgendeinem Sumpfbereich stammen. Nun ja, und dann natürlich die Überreste des Lagerfeuers, abgeknabberte Apfelmispeln, Bonbonpapier, Konservendosen, leere Flaschen, ein Taschentuch vielleicht und ein Federmesser, Fetzen von Zeitungspapier, Geldmünzen, verwelkte Blumen, die auf anderen Wiesen gepflückt wurden...“

„Ich hab' verstanden“, sagte Nunnan, „ein Picknick am Wegesrand gewissermaßen.“ „So ist es. Ein Picknick am Rande eines kosmischen Weges. (S.248ff.)

„Picknick“ werden auch die lebensgefährlichen Touren durch die Zone genannt, die in der Schilderung des Romans bewusst schemenhaft bleibt. Die Zone wird nur lapidar als verlassene Industrielandschaft geschildert, deren Oberfläche alltäglich und unscheinbar daherkommt:

Wenn man sie so anschaute, die Zone, unterschied sie sich in nichts vom übrigen Gebiet. [...] Ringsumher kegelförmig aufgehäuftes gelbes Gestein, die Winderhitzer der Hochöfen, die in der Sonne glitzerten, dann Schienen, so weit das Auge reichte, und auf den Schienen hier und da kleine Güterzüge... Mit einem Wort, eine Industrielandschaft. (S.30ff.)

Erst auf der letzten Tour des Rotfuchs Schuchart erfährt der Leser einige Details über die mysteriöse Zone, deren verborgene Zustände Schuchart mittels Werfen von Schraubenmuttern in die unscheinbar wirkende Landschaft auslotet und in der er sich anhand der Überreste seiner Vorgänger, die er als Landmarkierungen nutzt, orientieren kann. Erst auf dieser letzten Picknicktour, die ihn zu einem Artefakt in Form einer goldenen Kugel führen soll, die Wünsche erfüllen kann, wird dem Rotfuchs das ganze Ausmaß seiner

tierischen Existenzbedingungen bewusst – und angesichts des Wunderobjekts findet er schließlich die Worte, eben dieses Bewusstsein nicht nur zu reflektieren sondern zu überwinden:

Glück für alle, umsonst, niemand soll erniedrigt von hier fortgehn! (S.363)

Mit diesen Worten schließt der Roman als ein Bewußtseinsszenario in existenzieller Randlage, das eine dystopische Vision von einer menschenunwürdigen Welt beschreibt und erst auf den allerletzten Seiten einen momentanen Umschlag im Hinblick auf eine Veränderung der Verhältnisse erlaubt.

### **Der Film: Stalker**

Spielt der Kurzroman hauptsächlich in der Randzone der mysteriösen Ereignisse, so verlagert Tarkowskis Verfilmung die Haupthandlung in die Zone selbst. Auch das Personal des Gesellschaftspanoramas um die literarische Hauptfigur herum wird auf wenige Nebenfiguren reduziert, die zudem allegorische Funktionen übernehmen. Der Film gleicht in seinem strengen Aufbau eher der linearen Struktur eines christlichen Mysterienspiels: drei Charaktere reisen in die Zone und durchwandern sie bis zu einem Ort, der Wünsche erfüllen kann. Der Stalker führt einen Schriftsteller und einen Wissenschaftler dabei zunächst aus materiellen Gründen durch das Gebiet, indem er mit diesem Kundendienst seine Familie ernähren möchte.

Die Zone wird dabei, der Vorlage akkurat folgend, als verlassenes Industriegebiet dargestellt, das in seiner oberflächlichen Ansicht unscheinbar bleibt. Der Stalker unterbricht jedoch immer wieder die Reise und weist in der Art der theatralischen Mauerschau auf mögliche Gefahren und mysteriöse Gegebenheiten hin. Auch wenn die fotografische Darstellung der Umwelt in ihrer Oberfläche alltäglich bleibt, verleihen Dialoge und Kameraführung diesem Realismus eine eindringlich surreale Aura. Dieser Eindruck wird durch die zunehmend schamanenartigen Züge des Stalkers noch verstärkt, der im Laufe der Wanderung eine innige geistige Beziehung zu dieser Landschaft offenbart. Er orientiert sich in ihr, ebenfalls der Vorlage folgend, mit den auslotend geworfenen Schraubenmuttern, die nun zur besseren Kameraverfolgung mit Taschentüchern versehen werden, und anhand von Landmarkierungen, die die Kamera analog zur geworfenen Schraube zoomend vergrößert, um dann die Charaktere ins Bild nachfolgen zu lassen.



Abb1: Andrej Tarkowskis Visualisierung der Zone

Die ausgedehnte Wanderung der drei Allegorien von Religion, Kunst und Wissenschaft durch eine bedeutungsvoll überwachsene Industriebrache stellt jedoch gleichermaßen eine Wanderung durch die eigene Seelenlandschaft dar. In ihren weltanschaulichen Auseinandersetzungen auf ihrer Reise durch die Szenerie unerklärter, aber erfahrbarer Phänomene reisen die Figuren auch zu sich selbst und müssen am Ende ihres Weges erkennen, dass keiner von ihnen sich der Begegnung mit dem Übernatürlichen als würdig erweist. Niemand sieht sich dazu in die Lage versetzt, am Ziel diesen Ort zu betreten, um einen tiefdurchdrungenen Wunsch zu äußern. Stattdessen erkennen alle drei Figuren die Begrenztheit ihres jeweiligen Bewusstseins und reisen zurück in die Vorzone, wo der Stalker im Kreise seiner Familie verzweifelt. Das Schlussbild des Films zeigt aber dessen Tochter, der Mutationerscheinungen angesichts der nahen Zone unterstellt werden, welche mit ihrem Blick auf telepathische Weise Objekte zu verändern vermag.

Tarkowski übernimmt die meisten Motive der literarischen Vorlage, gewichtet sie jedoch insgesamt anders, indem er alles von der ursprünglichen Sozialthematik zu einer Glaubensthematik hin verlagert. Die Naturlandschaft und ihre Tiersymbolik haben nunmehr eher symbiotisch-metaphysischen Charakter auf dem Passionsweg durch eine gottverlassene Welt. Dieses Leidensszenario des Bewusstseinsmangels legt seinen utopischen Moment jetzt in die nachfolgende Generation, verbunden mit dem lyrischen Credo, dass die Präsenz des Unerklärlichen erlösende Auswirkung auf alles habe.

### **Das Spiel: S.T.A.L.K.E.R.**

Spielt der Roman hauptsächlich in der Randzone, und stellt der Film die Reise von der Randzone durch die Zone zurück in die Randzone dar, so bestimmt im Videospiel die Allpräsenz der Zone in traumatischer Form das Geschehen. Die Zone ist hier eine durch und durch menschenfeindliche Umgebung geworden, die ein Außen nicht mehr kennt. Der Spieler steuert eine Figur, die zu Beginn das Bewusstsein verloren hat, in der Manier der Egosooter durch eine postapokalyptische Industrielandschaft, in der er sich unter marodierenden ‚Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers, Robbers‘ – so die Auflösung der Titelkürzel – den Weg zur Wiedererlangung seiner Identität erkämpfen muss.



Abb2: Die Zone im Videospiel S.T.A.L.K.E.R.

Um die Standardsetzungen der Spielegenres mit den Vorlagemotiven in Übereinstimmung zu bringen, wird das Geschehen in die reale Landschaft von Tschernobyl verlegt. Dieser Kunstgriff erlaubt es, einen doppelten Bezugsrahmen herzustellen, dem sämtliche Standards und Motive zugeordnet werden können: die radioaktiv verseuchte Landschaft ist gleichermaßen shootergeeignetes Industrieterrain wie verfremdetes Naturgebiet. Die Landmarkierungen dienen nun zur Präsentation von computergrafischem Photorealismus, indem die markantesten Landstriche originalgetreu simuliert werden. Gebrochen wird dieser Eindruck von Anomalien in Form von Verfremdungseffekten, die durch interaktives Schraubenwerfen ausgelotet werden können. Und das genreübliche Bestiarium an Gegnern und Monstern kann gleichermaßen als Spätfolge des historisch-realen Industrieunfalls wie durch das nunmehr herrschende Zonenmysterium hervorgebracht worden sein.

Der Spieler kann sich auf seinem Weg durch die authentisch-mysteriösen Levelbereiche rund um Tschernobyl völlig frei bewegen. Als Einzelkämpfer sammelt er Artefakte, handelt mit den Bewohnern der Zone, schließt sich nach Bedarf den umherziehenden Freischärlergruppen an oder übernimmt Spezialaufträge. Dabei verfolgt er den Weg der Hinweise, um nach und nach hinter die Vorgeschichte seines Bewusstseinsverlustes zu kommen und somit sein Verhältnis zu dieser lebensfeindlichen Umgebung im permanenten Überlebenskampf zu klären.

Je nach seinen Entscheidungen kann er dabei unterschiedliche Akzente zur Verfolgung seiner Ziele setzen. Was immer er auch tut, die Summe seiner Handlungen wird am Ende des Spiels gegen den Spieler aufgerechnet. Wenn er schließlich den Ort der Wunscherfüllung erreicht hat, schlägt die Bilanz seiner Aktivitäten auf den Spieler zumeist negativ zurück. Ob er sich durch erfolgreichen Handel bereichert hat, durch grausame Morde ermächtigt hat, durch kooperatives Verhalten an Ansehen gewonnen hat – alles dies wirkt angesichts des Artefakts in Form eines Monolithen am Wunschort gegen ihn, denn von sieben möglichen Enden sind sechs innerhalb des Spiels negativ vorgegeben: wünscht er sich das Verschwinden der Zone, verliert er doch nur sein Augenlicht; wünscht er sich Reichtum, vergoldet er sich zur leblosen Statue; wünscht er sich Macht, löst er allumfassende Zerstörungsmechanismen aus... Zwar werden alle geäußerten Wünsche erfüllt und das Spiel ist damit gewonnen, aber die Wunscherfüllung geschieht orakelhaft eher zum Schaden des Spielers, der damit in die tragische Lage gerät, trotz seines Erfolgs am Ende als Verlierer dazustehen: als Held eines fehlgeleiteten Bewusstseins.

Das rekonstruierende Handlungsszenario verkürzt die Handlungsperspektive deutlich auf eine rein maskuline Einzelkämpfersicht ohne jegliche soziale Bindung. Es erweitert den Handlungsspielraum aber durch die nonlineare Optionsanordnung eines Learning-by-doing, dessen Handlungssumme den Handlungsträger in nunmehr von Menschen gemachten pervertierten Verhältnissen auf tragische Weise verändert.

### **Die Entwicklung: Vom Szenario zum Szenarium**

Am Beispiel der chronologischen Medienentwicklung des Stalker-Motivs kann eine zunehmende Tendenz zur fortschreitenden Konkretisierung und Visualisierung festgestellt werden. Wird die Zone im Roman nur schlagwortartig benannt, wird sie im Film visualisiert und textlich aufgeladen, so wird sie im Spiel detailgetreu realistisch simuliert und durchschreitbar gemacht.

Dieser Entwicklung hin zur Verräumlichung entspricht gleichzeitig eine Tendenz zur Verflachung der Charaktertiefe. Der Roman stellt die innerliche Wahrnehmung seiner Hauptfigur sehr präzise dar, während der Film die Figuren bereits schematisiert und nur über deren Dialoge Innerliches offenbaren läßt. Im Spiel dagegen hat man es von Anfang an mit

einem leeren Gefäß zu tun, dessen innere Ausgestaltung eine Beigabe beim Abschreiten äußerer Handlungsvorgaben darstellt.

Die Grundelemente des klassischen Szenarios (Figurencharakteristik, Handlungsabfolge, Dialoge) sind dafür intermedial einzubetten in ein spielfeldreguliertes Konstrukt in Form eines raumbetonenden Szenariums.



Abb3: Zunehmende Verräumlichung bei abnehmender Charaktertiefe

Diese Szenarien sind kulturspezifisch vorgeprägt und ausgerichtet. Das Spiel S.T.A.L.K.E.R. stellt innerhalb der amerikanisch dominierten Welt der Egoshooter eine explizit russisch-ukrainische Kulturbehauptung dar, die etablierte Standards eigensinnig unterläuft. Der Held potenziert sich hier nicht automatisch bis zum finalen Showdown gegen einen Obergegner, sondern er erleidet eher die Konsequenz seines tragisch-zynischen Tuns angesichts eines nachwirkenden Traumas. Gleichzeitig wird der Bekanntheitsgrad eines lokalen Topos aus den lokalen Produktionsbedingungen heraus global vermarktet: Tschernobyl ist schließlich so bekannt wie der Eiffelturm, und eine so hochrealistische Komplettsimulation ist nur durch globale Vermarktung zu refinanzieren.

Während die Konvergenz der Medien heute zumeist hinsichtlich der technischen und ästhetischen Möglichkeiten wahrgenommen wird, bleibt die damit einhergehende Divergenz der Adressaten weitestgehend unbeachtet. Dabei ist die Adressierung wohl der letztlich entscheidende Faktor für die Durchsetzungsfähigkeit von Konvergenzperspektiven, und dies hängt besonders von der Qualität der behandelten Stoffe ab. Auch wenn die unterschiedlichen Zielgruppen der Film- und Spielumsetzung des Stalker-Motivs weit auseinandergehen und kaum vereinbar erscheinen, so spricht allein diese Tatsache, dass solch extreme und doch gleichermaßen texttreue Adaptionen auf derselben Grundlage möglich sind, für die herausragende Qualität des Stoffes.

Zwischen diesen Extrempolen des hochgeistigen Kunstwerks und der hochkommerziellen Attraktionswelt werden die Zukunftsszenarien der Bewusstseinsentwicklung sich abspielen müssen - je nach Gewichtung der ihnen zugrundeliegenden Stoffqualitäten und des damit verbundenen Reaktivierungspotentials der jeweiligen Adressatengruppen.

## **Bibliographie:**

Strugatzki, Arkadi und Boris: Picknick am Wegesrand, Berlin 1979

Tarkowski, Andrej, u.a.: Stalker, DVD Artificial Eye, 2002

GSC/THQ Entertainment: S.T.A.L.K.E.R., DVD-Rom 2007

## **Abbildungen:**

- 1      © DVD Artificial Eye/Mosfilm, entnommen von [www.ctalker.blogspot.com](http://www.ctalker.blogspot.com)
- 2      © GSC Game World, entnommen von <http://stalker-game.com>
- 3      © GSC Game World

## **Autor:**

Jochen Schmidt, geb. 1963, ist Entwickler, Designer und Produzent transmedialer Medienkonzepte und digitaler Events ([www.realmix.de](http://www.realmix.de); [jschmidt@realmix.de](mailto:jschmidt@realmix.de))